

Ejercicios: Introducción al lenguaje JAVA

Notas:

Para leer datos ingresados por teclado usar:

```
import java.util.Scanner;  
Scanner teclado=new Scanner(System.in);
```

Para imprimir:

```
System.out.print("Dato ingresado");  
  
System.out.print(teclado);
```

1. Desarrollar un programa que pida el ingreso del precio de un artículo y la cantidad que lleva el cliente. Mostrar lo que debe abonar el comprador.
2. Se ingresa por teclado un número positivo, mostrar un mensaje indicando si el número tiene uno, dos dígitos o más.
3. Desarrollar un programa que permita cargar 10 números enteros y luego nos informe cuántos valores fueron pares y cuántos impares.
4. Escribir un programa que muestre la tabla de multiplicar del 5 (del 5 al 50).
5. Realizar un programa que acumule (sume) valores ingresados por teclado hasta ingresar el 9999 (no sumar dicho valor, indica que ha finalizado la carga). Imprimir el valor acumulado e informar si dicho valor es cero, mayor a cero o menor a cero.
6. Confeccionar una clase que represente un empleado. Definir como atributos su nombre y su sueldo. Confeccionar los métodos para la carga, otro para imprimir sus datos y por último uno que imprima un mensaje si debe pagar impuestos (si el sueldo supera a 3000).
7. Implementar la clase operaciones. Se deben cargar dos valores enteros, calcular su suma, resta, multiplicación y división, cada una en un método, imprimir dichos resultados.

8. Realizar una clase Persona que tenga como atributos el nombre y la edad. Definir como responsabilidades un método que cargue los datos personales y otro que los imprima.

Plantear una segunda clase Empleado que herede de la clase Persona. Añadir un atributo sueldo y los métodos de cargar el sueldo e imprimir su sueldo.

Crear un objeto de la clase Empleado y llamar a sus métodos.